

GAME BOY ADVANCE

AGB-BXCE-USA

# Ker Plunk!

Don't Let the  
Marbles Fall!



# TOSS ACROSS

The Original  
Tic-Tac-Toe Game!



3 GAME  
PACK!

# Tip It

The Ultimate balancing game!

LIVRET D'INSTRUCTIONS





**VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.**

**RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.**



### **AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

**convulsions**

**tics oculaires ou musculaires  
mouvements involontaires**

**troubles de la vue  
perte de conscience**

#### **désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.





## **AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire**

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.



## **AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile**

Les systèmes portables Nintendo contiennent une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager vos appareils. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles:

- Ne pas exposer la pile à des chocs excessifs ou à des vibrations ou à des liquides.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne pas retirer, ni n'endommager, l'étiquette de la pile.



*Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.*



Nintendo n'a agréé pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.®

**CETTE CARTOUCHE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LES SYSTÈMES DE JEUX VIDÉO GAME BOY® ADVANCE, GAME BOY® MICRO, OU NINTENDO DS™.**

**Informations légales importantes**

La copie de tout jeu vidéo conçu pour un appareil Nintendo est un acte illégal et strictement interdit au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Le présent jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils de copie non autorisés, ni des accessoires non agréés. L'utilisation de tels appareils annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou partenaire agréé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou pertes causés par l'utilisation de tels appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil empêchait le jeu de fonctionner, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et reprenez normalement le cours de votre partie. Si votre jeu cesse de fonctionner malgré la non utilisation d'un tel appareil, veuillez contacter le Service d'assistance technique ou le Service à la clientèle de l'éditeur du jeu.

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent mode d'emploi et tout autre document imprimé accompagnant le présent jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Rev-D (L)



SOUS LICENCE DE





# Sommaire

PRÉPARATIFS	4	TIP IT™	12
MENU CHOIX DE JEU	4	COMMANDES DE JEU	13
KERPLUNK™	4	MENU CHOIX DE JOUEUR	14
COMMANDES DE JEU	5	NIVEAU DE DIFFICULTÉ	14
MENU CHOIX DE JOUEUR	6	BUT DU JEU	15
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	6	PASSER SON TOUR ET	15
BUT DU JEU	7	REPLACER UN DISQUE	
COMMENT GAGNER	7	FAIRE TOMBER LE 'TIP IT'	16
PAUSE	8	COMMENT GAGNER	16
QUITTER	8	PAUSE	16
TOSS ACROSS™	8	CRÉDITS	17
COMMANDES DE JEU	9		
MENU CHOIX DE JOUEUR	10		
NIVEAU DE DIFFICULTÉ	10		
BUT DU JEU	11		
COMMENT GAGNER	11		
PAUSE	12		



## **PRÉPARATIFS**

Insérer correctement la cartouche dans votre console Game Boy® Advance. Allumer la console. Appuyer sur START à l'affichage de l'écran titre.

ATTENTION : insérer une cartouche lorsque la console est déjà allumée peut endommager la cartouche.

## **MENU CHOIX DE JEU**

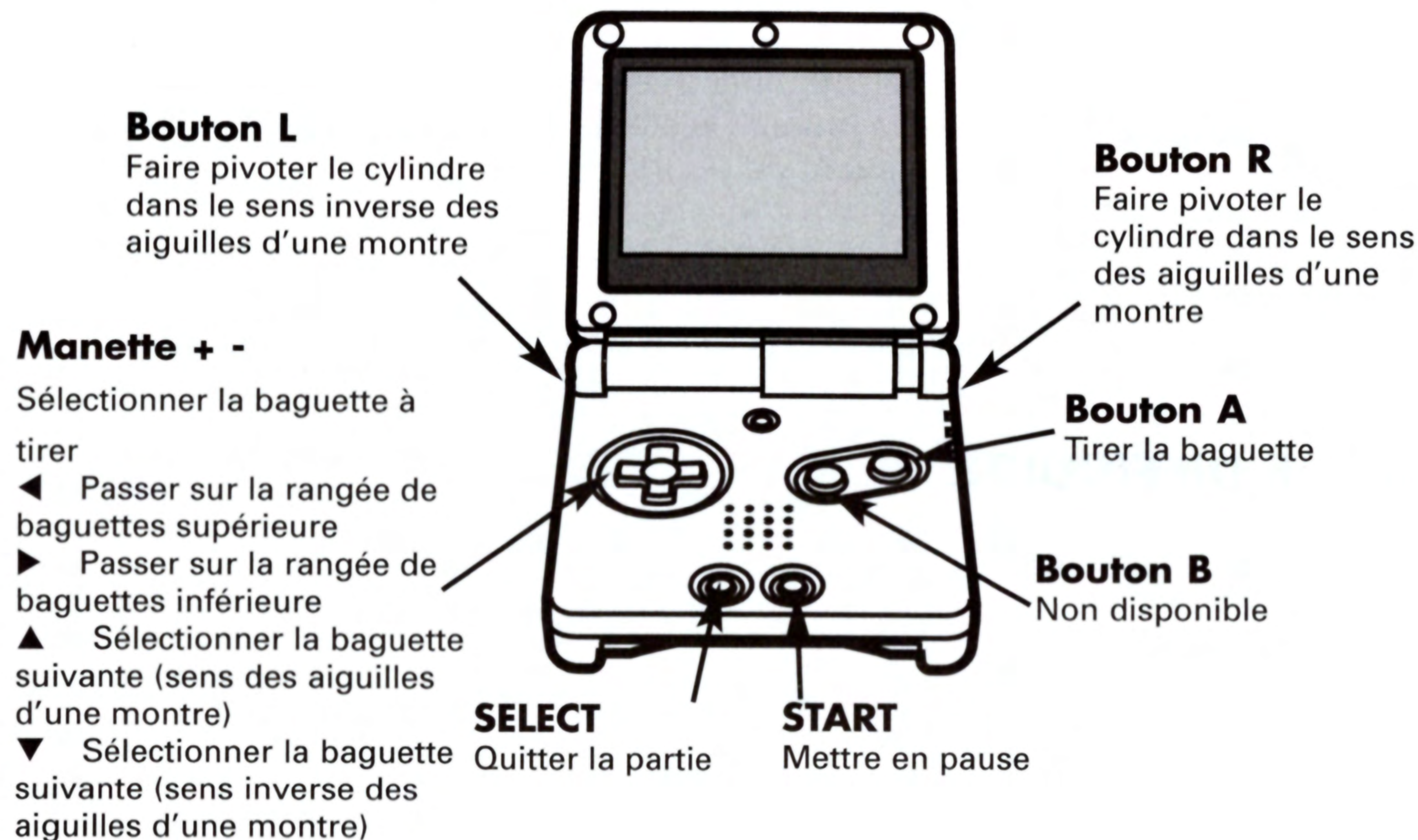
Pour jouer à Ker Plunk™, Toss Across™ ou Tip It™. Appuyez sur la manette + haut ou bas pour déplacer le curseur sur l'un des trois titres. Appuyez sur le bouton A pour choisir un jeu. À l'écran titre, appuyez sur START pour lancer le jeu.

## **KER PLUNK™**

Ker Plunk™ est un jeu d'action et d'habileté classique, dans lequel vous prenez votre tour et tirez une baguette. Si toutes les billes tombent, elles font Ker-plunk et vous avez perdu ! Le but du jeu consiste à ramasser le moins de billes possible.



# COMMANDES DE JEU





## **MENU CHOIX DE JOUEUR**

Il faut commencer par choisir le nombre de joueurs inscrits dans la partie : 2, 3 ou 4. Une fois fait, le premier joueur doit sélectionner avec qui il joue (jusqu'à deux joueurs contrôlés par l'humain maximum). Les joueurs restants sont contrôlés par l'ordinateur. Il faut assigner ainsi tous les joueurs avant de poursuivre.

Quand vient votre tour de jeu, une représentation de votre joueur (buste et tête) s'affiche en haut de l'écran. Appuyez sur la manette + gauche et droite pour déplacer le curseur parmi les options. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner une option.

## **NIVEAU DE DIFFICULTÉ**

Il y a trois niveaux de difficulté :

1. Facile
2. Moyen
3. Difficile

Plus le niveau de difficulté est élevé, plus l'ordinateur est dur à battre.

Appuyez sur la manette + gauche et droite pour déplacer le curseur entre les



différentes options.

Appuyez sur le bouton A pour sélectionner une option.

## **LE JEU**

Le but du jeu consiste à retirer les baguettes sans faire tomber de bille. L'ordinateur dispose 28 baguettes de manière aléatoire tout autour du cylindre Ker Plunk™. 32 billes sont ensuite placées dans la partie haute du cylindre jusqu'à ce qu'elles arrêtent de bouger. Toutes les billes qui passent à travers et retombent sont replacées dans la partie haute du cylindre. Si une bille tombe à nouveau dans le plateau placé en bas du cylindre elle est retirée du jeu. Quand vient votre tour de jeu, vous pouvez faire pivoter le cylindre à l'aide des boutons L et R. Pour sélectionner une baguette à ôter, appuyez sur la manette + haut, bas, gauche ou droite.

Appuyez sur le bouton A pour retirer la baguette. À chaque fois qu'une bille tombe quand vous jouez, elle est déduite de votre score.

## **COMMENT GAGNER**

Le joueur ayant atteint le MEILLEUR score lorsque toutes les baguettes ont été retirées est déclaré VAINQUEUR.



## **PAUSE**

Appuyez sur START en cours de partie pour mettre le jeu en pause. Appuyez à nouveau sur START pour reprendre la partie à l'endroit où vous l'aviez interrompue.

## **QUITTER**

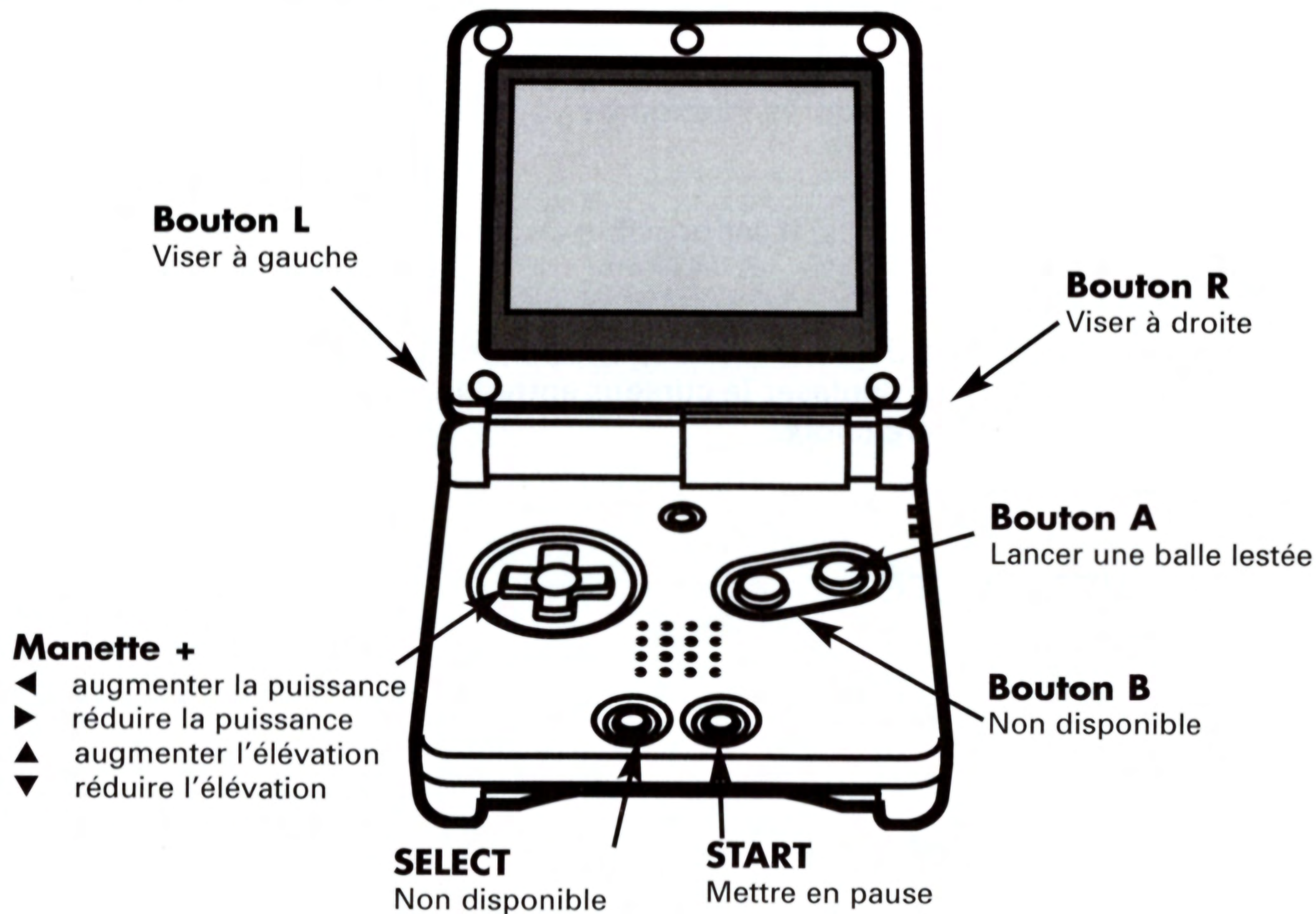
Appuyez sur SELECT en cours de partie pour afficher les options : QUITTER : OUI/NON. Appuyez sur la manette + gauche et droite pour sélectionner une option. Appuyez sur le bouton A pour valider votre sélection.

## **TOSS ACROSS™**

Le jeu de morpion original est de retour ! Le jeu classique Toss Across™ vous lance un défi : jeter des balles lestées sur un plateau de morpion. Mais si la balle vient heurter le carré, il peut se transformer en 'X' ou en 'O'. Un jeu amusant qui demande de la précision, de la dextérité et de la chance. Les participants doivent mutuellement s'empêcher d'aligner trois figures identiques.



# COMMANDES DE JEU





## **MENU CHOIX DE JOUEUR**

Le joueur doit choisir avec qui il joue (jusqu'à deux joueurs humains). Lorsqu'un seul joueur contrôlé par l'humain est sélectionné, l'autre joueur est assigné à l'ordinateur. Quand vient votre tour de jeu, une représentation de votre joueur (buste et tête) s'affiche en haut de l'écran.

Une fois tous les joueurs sélectionnés, il est possible de jouer des parties en 1, 3, 5, 7, ou 9 manches.

Une fois le nombre de manches défini, il faut choisir qui joue en premier. Appuyez sur la manette + gauche et droite pour déplacer le curseur entre les différentes options. Appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.

## **NIVEAU DE DIFFICULTÉ**

Il y a trois niveaux de difficulté :

1. Facile
2. Moyen
3. Difficile



# LE JEU

Utilisez les boutons L et R pour viser à gauche et à droite. Appuyez sur la manette + haut et bas pour augmenter et réduire l'élévation du tir. Appuyez sur la manette + gauche et droite pour augmenter et réduire la puissance du tir. En bas de l'écran, sous les barres d'élévation et de puissance, se trouve une barre de dextérité. Pour faire le tir parfait, déclenchez votre tir lorsque la barre de dextérité est bien centrée.

Vous déclenchez votre tir en appuyant sur le bouton A.

Les joueurs jouent chacun leur tour en lançant les balles lestées sur l'une des neuf cases à trois côtés. Si le tir atteint sa cible, la case se met à tourner pour afficher un grand 'X' ou un grand 'O'.

La position initiale des cases est vide. Il est possible, pour un lanceur doué, de faire tourner deux cases en même temps et d'afficher les symboles dont il a besoin. Il est également possible d'empêcher un adversaire de gagner en faisant pivoter les cases adjacentes à celles qu'il joue pour les remettre dans leur position initiale, voire sur un autre symbole. Un mauvais tir peut parfois remettre en cause toute une stratégie, ou même offrir la victoire à l'adversaire ! Seul l'entraînement permet de s'améliorer...

## COMMENT GAGNER

Le premier joueur qui aligne TROIS symboles consécutifs est déclaré VAINQUEUR.



## **PAUSE**

Appuyez sur START en cours de partie pour mettre le jeu en pause.

L'écran de pause affiche les scores de tous les joueurs ainsi que le nombre de manches gagnées ou perdues.

Il est possible de choisir de REPRENDRE ou QUITTER la partie.

Appuyez sur la manette + gauche et droite pour déplacer le curseur entre les différentes options.

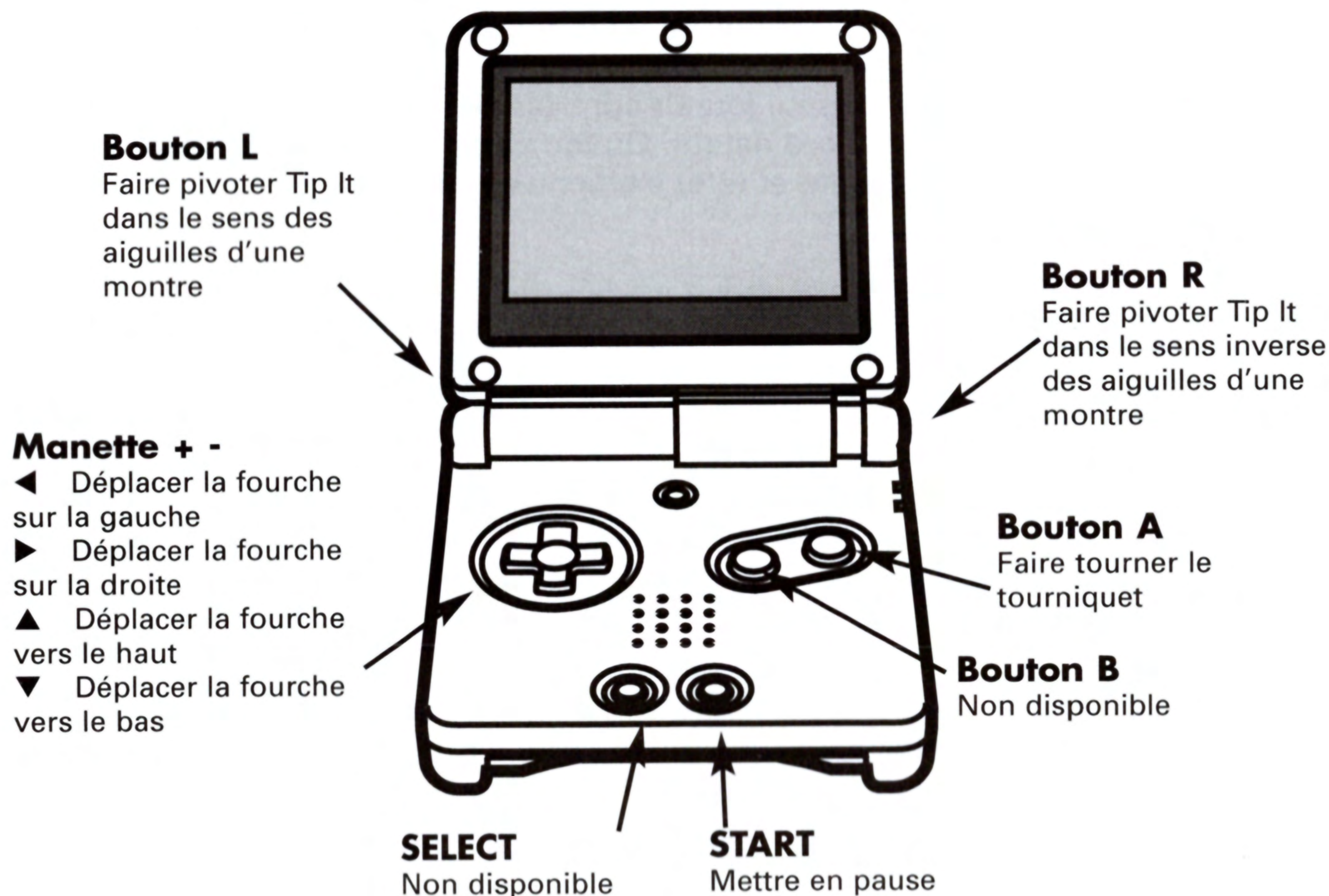
Appuyez sur le bouton A pour valider votre choix d'option.

## **TIP IT™**

Le grand classique du jeu d'équilibre ! Tip It™ est un jeu passionnant qui requiert des nerfs d'acier et un équilibre parfait. Le tourniquet vous indique quel disque coloré il faut retirer. Faites attention au disque choisi ou vous finirez Tip It ! Pas aussi facile que ça en a l'air.



# COMMANDES DU JEU





## **MENU CHOIX DE JOUEUR**

Vous devez commencer par choisir le nombre de joueurs qui participeront à la partie : 2, 3 ou 4. Une fois fait, le premier joueur doit choisir avec qui il joue (jusqu'à quatre joueurs contrôlés par l'humain). Lorsqu'un seul joueur contrôlé par l'humain est sélectionné, les autres joueurs sont contrôlés par l'ordinateur. Quand vient votre tour de jeu, une représentation de votre joueur (buste et tête) s'affiche en haut de l'écran.

## **NIVEAU DE DIFFICULTÉ**

Il y a trois niveaux de difficulté :

1. Facile
2. Moyen
3. Difficile

Plus le niveau de difficulté choisi est élevé, plus l'ordinateur sera difficile à battre.



## LE JEU

Faites tourner le tourniquet en appuyant sur le bouton A et notez la couleur sur laquelle s'arrête le pointeur. Appuyez sur la manette + haut, bas, gauche ou droite pour sélectionner la zone de balancement de 'Tip It' dans laquelle vous souhaitez tenter de retirer le disque de couleur. Appuyez sur le bouton A pour le sélectionner. Vous bénéficierez alors d'une vue rapprochée des trois tiges de la zone que vous avez sélectionnée. Appuyez sur la manette + haut, bas, gauche ou droite pour manipuler la fourche et appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé pour retirer le disque. Essayez de retirer le disque de cette couleur des trois zones sans déséquilibrer 'Tip It' et le faire tomber. Si d'autres disques vous gênent dans cette opération, vous devez les déplacer ailleurs. Aucun disque autre que celui de la couleur sélectionnée ne doit toucher la table. Si vous laissez tomber un disque que vous tentez de déplacer, vous devez le replacer sur sa tige et vous perdez votre tour (vous pouvez lâcher un disque en relâchant le bouton A lorsque le disque se trouve sur la fourche).

Si vous tirez une couleur alors qu'aucun disque de cette couleur n'est disponible, vous perdez votre tour.

## PASSER SON TOUR ET REPLACER UN DISQUE

Si le tourniquet s'arrête sur l'espace Passer un tour, vous perdez votre tour et c'est au joueur suivant de jouer. Si le tourniquet s'arrête sur l'espace Replacer un disque, un de vos disques de couleur doit être remplacé sur une tige. Si vous n'avez pas de disque, relancez le tourniquet.



## **FAIRE TOMBER LE 'TIP IT'**

Si vous faites tomber le 'Tip It' pendant votre coup, la partie est terminée et le joueur ayant ramassé le plus de disques gagne.

Remarque : si vous faites tomber le 'Tip It', vous ne pouvez gagner la partie même si vous êtes en possession du plus grand nombre de disques à ce moment-là.

## **COMMENT GAGNER**

Le premier joueur qui obtient 3 disques de la même couleur est déclaré VAINQUEUR.

## **PAUSE**

Appuyez sur START en cours de partie pour mettre le jeu en pause. L'écran de pause affiche le score de chaque joueur. Il est possible de choisir de REPRENDRE ou QUITTER la partie.

Appuyez sur la manette + gauche et droite pour déplacer le curseur entre les différentes options.

Appuyez sur le bouton A pour valider



## **CREDITS**

### **Gravity-i Team**

#### **Lead Programmer:**

Nigel Speight

#### **Programmed by:**

Byron Nilsson

Jon Wells

#### **Graphics by:**

Pete Tattersall

David Fish

#### **Production Co-ordinated by:**

Martin Smith

#### **Published by:**

**Destination Software Inc**

#### **VP of Development:**

Paul Tresise

## **MATTEL**

### **Director, Games and Interactive:**

Patty Masai

#### **Producer:**

Chip Bumgardner

#### **Marketing Director:**

Donna Bannister

#### **Marketing Manager:**

Sheila Hancock

#### **ECI - QA:**

#### **Managing Director:**

Rupert Young

#### **Managers:**

Sharad Chaturvedi

Rajesh GS



**Lead Testers:**

Jeffin Raj Paul

Debdeul Baul

**Testers:**

Remesh Kumar

Rajiv Mayanak

Vishal Karkera

Girish GS

Shashank Ambre

Krunal Kore

Kaushik Raul

Anuj Mankar

Salvador Fernanades

Ritesh Kosarkar



KERPLUNK, TIP IT AND TOSS ACROSS and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.

© 2006 Mattel, Inc. All Rights Reserved.



## DESTINATION SOFTWARE, INC. GARANTIE DE 90 JOURS

DESTINATION SOFTWARE, INC. (DESTINATION) garantit à l'acheteur de ce logiciel DESTINATION, et à lui exclusivement, que le support sur lequel ce logiciel est enregistré ne présente pas de défaut de fabrication, et ce pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat.

Ce logiciel DESTINATION est vendu "tel quel", sans garantie expresse ou implicite de quelque sorte que ce soit, et DESTINATION ne peut être tenu pour responsable de pertes ou de dégâts causés par l'utilisation de ce programme. DESTINATION accepte, pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, de réparer ou de remplacer, à sa discrétion et sans ajout de frais, tout produit logiciel DESTINATION, frais d'envoi payés, contre présentation d'une preuve d'achat, dans son centre de service Usine.

Le remplacement de la cartouche, sans frais pour l'acheteur d'origine (hormis les frais d'envoi de la cartouche) constitue la limite de notre garantie.

Cette ZOO garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'applique pas et devient caduque dans le cas où le produit logiciel DESTINATION a subi une détérioration, a été utilisé de manière non conventionnelle, maltraité ou négligé. CETTE GARANTIE VAUT POUR TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE AUTRE RÉCLAMATION, DE QUELQUE NATURE QUELLE SOIT, NE PEUT ÊTRE PORTÉE CONTRE DESTINATION. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES QUI POURRAIENT S'APPLIQUER À CE PRODUIT LOGICIEL, À L'INCLUSION DES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET DE SON ADAPTATION À UNE UTILISATION PARTICULIÈRE, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS MENTIONNÉE PLUS HAUT. EN AUCUNE AUTRE CIRCONSTANCE DESTINATION NE POURRA ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE DE TOUS DÉGÂTS PARTICULIERS CAUSÉS DIRECTEMENT OU INDIRECTEMENT PAR LA SIMPLE POSSESSION, L'UTILISATION, OU PAR LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL DESTINATION.

Les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou limitations de garantie concernant les dégâts causés directement ou indirectement ne sont pas reconnues dans certains pays et pourraient ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, qui peuvent varier de pays à pays.

Les limites de validité de cette garantie s'appliquent sous la condition qu'aucune des dispositions de cette garantie ne contrevienne à des lois et règlements nationaux ou internationaux déjà en vigueur.

Réparations/Assistance après la date d'expiration de la garantie – Si votre cartouche nécessite des réparations après l'expiration du délai de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le service clientèle au numéro fourni ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et de transport vous sera communiqué.

[www.DSIGames.com](http://www.DSIGames.com)

DESTINATION SOFTWARE, INC. Consumer Service Dept. (888) 654-4447

137 Hurffville-Cross Keys Rd, Suite C Sewell, NJ 08080e



# NOTES



# NOTES



**Destination Software, Inc.**  
**137 Hurffville-Cross Keys Rd, Suite C Sewell, NJ 08080**  
**1-888-654-4447**  
**[www.DSIGames.com](http://www.DSIGames.com)**

PRINTED IN USA